دمنتور

جی. کی. رولینگ



راهنمای ناکامل و نامعتبر هاگوارتز

مترجمین: امین بهره‌مند ✶ حسین غریبی

راهنمای

ناکامل
و
نامعتبر

هاگوارتز

جی.کی. رولینگ

Pottermore

from J.K. Rowling

قلب دیجیتال

دنیای جادویی

www.pottermore.com

راهنمای ناکامل و نامعتبر هاگوارتز

به قلم جی.کی.رولینگ

مترجمین: امین بهره‌مند، حسین غریبی

ویراستار: سارا کامجو

گرافیک: رضا اسکندری

ارائه‌ای از وب‌سایت دمنتور

www.dementor.ir

info@dementor.ir

فهرست

فصل چهارم: دروس هاگوارتز

فصل پنجم: ساکنان قلعه

فصل ششم: اسرار قلعه

سخن سردبیر پاترمور:

ما اطلاعات زیادی از هاگوارتز داریم. هاگوارتز مدرسه‌ای برای ساحران و ساحره‌هایی است که دعوتنامه حضور در آن با جغدی برایشان ارسال می‌شود. قلعه هاگوارتز مجموعا ۱۴۲ راه‌پله دارد که هر زمان و به هر سمتی که صلاح بدانند، جابه‌جا می‌شوند. این مدرسه توسط گودریک گریفندور[۱]، روونا ریونکلاو[۲]، هلگا هافلپاف[۳] و سالازار اسلیترین[۴] بنا شده و گروه‌های مدرسه نیز به نام آن‌ها نام‌گذاری شده است.

همچنین راهرویی مخفی پشت مجسمه ساحره یک چشم وجود دارد که امکان فرار فردی کوچک به زیرزمین مغازه دوک‌های عسلی را فراهم می‌کند. اما اگر پروفسور آلبوس پرسیوال والفریک برایان دامبلدور[۵] می‌گوید که تمامی رازهای هاگوارتز را نمی‌داند، ما نیز نمی‌توانیم ادعا کنیم که همه چیز را می‌دانیم.

تنها یک نفر هست که همه چیز را در مورد هاگوارتز می‌داند. در این کتاب جی.کی.رولینگ اسرار مخفی و افسانه‌های عجیب مدرسه بریتانیایی علوم و فنون جادوگری هاگوارتز را فاش می‌کند.

[1] Godric Gryffindor
[2] Rowena Ravenclaw
[3] Helga Hufflepuff
[4] Salazar Slytherin
[5] Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore

فصل اول

سفر به هاگوارتز

سکوی ۹ ۳/۴

سفرمان را از جایی آغاز می‌کنیم که هر ساحر یا ساحره‌ای سفرش را به هاگوارتز آغاز می‌کند: ایستگاه کینگزکراس لندن. ایستگاه قطاری شلوغ و غار مانند و پر از مسافرانی که سرشان گرم است. آن‌قدر سرشان گرم است که متوجه افرادی با چرخ‌دستی‌های پر، جغدها، گربه‌ها و لباس‌های گل و گشاد نمی‌شوند که به سمت مانع ایستگاه می‌دوند و ناگهان ناپدید می‌شوند.

ایستگاه کینگزکراس

به قلم جی.کی.رولینگ

هنگامی که آتلاین گمبول[1] یکی از قطارهای مشنگ‌ها را برای راه‌اندازی شیوه جدید انتقال دانش‌آموزان به هاگوارتز تهیه کرد، ایستگاه کوچکی نیز در دهکده جادویی هاگزمید ساخت. وزارت سحر و جادو به شدت احساس می‌کرد که ساخت ایستگاه جادویی اضافی در وسط شهر لندن پا را از حد خود فراتر گذاشتن است، حتی اگر مشنگ‌ها متوجه جادویی نشوند که جلویشان اجرا می‌شود.

این اوانگلین اورپینگتون[2] (وزیر سحر و جادو ۱۸۴۹-۱۸۵۵) بود که مشکل را با ساخت سکویی مخفی در ایستگاه تازه تاسیس کینگزکراس حل کرد. ایستگاهی که تنها برای جادوگران قابل دسترس بود. به هر حال این راه حل به خوبی جواب داد، گرچه مشکلاتی جزئی طی سال‌های پس از آن بوجود آمد. برای مثال جادوگرانی که کتاب‌های معجون‌سازی گاز گیرنده خود را جا می‌گذاشتند، طحال سمندرهایی که روی کف زمین تمیز ایستگاه می‌ریخت یا صدای بلندی که ناشی از غیب شدن جادوگران پس از عبور از حفاظ فلزی ایستگاه بود. معمولا تعدادی از کارمندان وزارتخانه ابتدا و انتهای هر ترم هاگوارتز با لباس‌های معمولی اطراف ایستگاه حضور دارند تا خاطرات نامناسب مشنگ‌ها را که نیاز به تغییر دارد، اصلاح کنند.

---

[1] Ottaline Gambol
[2] Evangeline Orpington

نظرات جی.کی.رولینگ

کینگزکراس که یکی از ایستگاه‌های ریلی اصلی شهر لندن است، برای من اهمیتی شخصی دارد. زیرا والدین من در قطاری به سوی اسکاتلند با یکدیگر آشنا شدند که از ایستگاه کینگزکراس حرکت کرده بود. به این دلیل و به خاطر نام نمادین ایستگاه، من هرگز اندکی دودلی در مورد محلی که دروازه حرکت هری به سمت هاگوارتز است، یا وسیله‌ی حمل و نقلی که او را به آنجا می‌رساند، نداشتم.

گفته می‌شود (نمی‌دانم این داستان از کجا سرچشمه می‌گیرد، به طرز عجیبی مبهم است) ایستگاه کینگزکراس در محل آخرین نبرد ملکه بودیکا[1] یا بر روی قبر او بنا شده است. (بودیکا یکی از ملکه‌های باستانی بریتانیا است که شورشی را علیه رومی‌ها رهبری کرد) افسانه‌ها حاکی از آن است که قبر او جایی بین سکوی هشت تا ده قرار گرفته است. هنگامی که شماره سکوی جادوگران را مشخص می‌کردم، این را نمی‌دانستم. نام ایستگاه کینگزکراس از نام مجسمه یادبود شاه جرج چهارم گرفته شده که آنجا قرار داشته و اکنون تخریب شده است.

در حال حاضر یک چرخ دستی واقعی در میان دیوار کینگزکراس قرار داده شده است و هر بار که از آن مسیر رد می‌شوم، باعث می‌شود احساس افتخار کنم...

[1] Boudicca

شکی در آن نیست قطاری که از ایستگاه کینگزکراس حرکت می‌کند، مطمئن‌ترین راه برای رساندن ساحر یا ساحره‌ای جوان به هاگوارتز است (ماشین‌های پرنده به شدت ممنوع هستند)؛ اما چرا سکوی نه و سه چهارم؟ و چه سکوهای مخفی دیگری ممکن است پشت آن دیوارها پنهان شده باشد؟

سکوی نه و سه چهارم

نظرات جی.کی.رولینگ

در انتخاب شماره‌ی ایستگاه پنهانی که ساحر و ساحره‌های جوان را به مدرسه‌ی شبانه‌روزی می‌برد، به این نتیجه رسیدم که باید شماره‌ای بین شماره‌ی ایستگاه‌های مشنگ‌ها باشد. بنابراین مسلماً یک عدد کسری بود. با این تصمیم، این سؤال جالب پیش آمد که چند ایستگاه کسری دیگر بین تمام ایستگاه‌های شماره‌دار کینگزکراس مخفی هستند، و در آخر به این نتیجه رسیدم که بیشتر از آن چیزی است که فکرش را می‌کردم. با این که در کتاب هرگز به این موضوع اشاره نشده، دوست دارم فکر کنم که ممکن است گونه‌ای از قطار سریع‌السیر اورینت[1] به سمت روستاهای جادوگرنشین در دیگر کشورهای اروپایی حرکت کند (مثلاً از ایستگاه هفت و نیم) و بقیه‌ی ایستگاه‌ها نیز می‌توانند در صورت لزوم مورد استفاده قرار گیرند، مثلا برای مراسم‌های بزرگ و نادری چون کنسرت‌های سلستینا واربک. (برای کسب جزئیات بیشتر بلیط خود را مشاهده کنید)

شماره‌ی نه و سه چهارم، بدون هیچ فکر آگاهانه‌ای به ذهنم خطور کرد، و آن قدر از آن خوشم آمد که فوراً آن را انتخاب کردم. البته این «سه چهارم» است که آن را این قدر جالب می‌کند.

---

[1] قطار سریع‌السیری که بین سال‌های ۱۸۸۳ تا ۲۰۰۹ از شرق تا غرب اروپا مسافران را جابجا می‌کرد. م.

حال طبیعتا باید سراغ قطار سریع‌السیر هاگوارتز برویم که پر از دانش‌آموزان سال اولی و دانش‌آموزان سال بالایی مدرسه علوم و فنون جادوگری است و هر سال آن‌ها را به مدرسه می‌رساند.

قطار سریع‌السیر هاگوارتز

به قلم جی.کی.رولینگ

از آنچه که در تاریخ نقل شده و به استناد سنگ نوشته‌ها و حکاکی‌های اولیه، می‌دانیم که دانش آموزان هاگوارتز در گذشته برای رسیدن به مدرسه از هر وسیله‌ای که دوست داشتند استفاده می‌کردند. برخی با دسته جارو پرواز می‌کردند (در صورت همراه داشتن چمدان و حیوان دست آموز شاهکار بود)، بعضی دیگر از گاری‌های جادویی و بعدها از کالسکه‌های جادویی کمک می‌گرفتند، عده‌ای از جسم‌یابی استفاده می‌کردند (که چون قلعه و محوطه‌ی آن همیشه با جادوهای ضد جسم‌یابی محافظت می‌شود، غالباً نتایج فاجعه آمیزی در پی داشت) و بقیه نیز با گونه‌های مختلف موجودات جادویی می‌آمدند.

(این باور وجود دارد که تسترال‌هایی که اکنون در جنگل ممنوعه زندگی می‌کنند و برای کشیدن کالسکه‌های مدرسه از ایستگاه هاگزمید تربیت شده‌اند، از نسل آن موجوداتی هستند که دانش‌آموزان در زمان‌های دور با آن‌ها به مدرسه می‌آمدند.)

ناگفته نماند مشنگ‌ها سالانه شاهد پرواز جادوگران زیادی به سوی شمال بودند و در پی سوانح مربوط به این روش‌های جابه‌جایی متفاوت، مسئولیت والدین حکم می‌کرد فرزندانشان را تا مدرسه همراهی کنند، تا این که قانون بین‌المللی رازداری در سال ۱۶۹۲ به اجرا درآمد. در این مقطع، پیدا کردن روشی محتاطانه برای حمل و نقل صدها دانش آموز از سراسر بریتانیا به مدرسه‌ی مخفی‌شان در ارتفاعات اسکاتلند ضروری می‌نمود.

بنابراین در نقاط معینی در سراسر بریتانیا رمزتازهایی قرار داده شد. از همان ابتدا سازماندهی رمزتازها مشکلاتی پدید آورد. سالانه حدود یک سوم دانش آموزان موفق نمی‌شدند به موقع به محل برسند، برنامه‌ی زمانی خود را فراموش می‌کردند یا موفق نمی‌شدند شیء پیش پا افتاده‌ای که آنان را به مدرسه منتقل می‌کرد پیدا کنند. همچنین مشکل دیگری که وجود داشت این بود که برخی از دانش آموزان به رمزتاز حساسیت داشتند (و دارند)، و درمانگاه مدرسه در چند روز اول هر سال اغلب پر از دانش آموزانی بود که دچار حمله‌ی عصبی یا حالت تهوع شده بودند.

وزارت سحر و جادو با این که اقرار داشت رمزتازها راه حلی ایده‌آل برای مشکل حمل و نقل به مدرسه نیستند،

موفق نشد جایگزین قابل قبولی برای آن بیابد. بازگشت به روش حمل و نقل نامنظم قبلی غیرممکن بود، کما اینکه با مسیرهای امن‌تری برای ورود به مدرسه (برای مثال، اجازه‌ی رسمی ظاهر شدن از طریق پودر پرواز در یکی از شومینه‌ها) از طرف مدیران متوالی هاگوارتز شدیداً مخالفت می‌شد، زیرا نمی‌خواستند امنیت قلعه خدشه‌دار شود.

سرانجام اوتالین گمبول، وزیر سحر و جادو، که مجذوب اختراعات مشنگ‌ها بود، راه حلی شجاعانه و جنجالی برای این مشکل حاد پیشنهاد کرد و قطارها را مناسب این کار دید. اینکه قطار سریع‌السیر هاگوارتز دقیقا از کجا آمد هنوز با قاطعیت بر کسی ثابت نشده است؛ هر چند چیزی که مسلم است این است که اسناد محرمانه‌ای در وزارت سحر و جادو وجود دارد که عملیاتی جمعی شامل ۱۶۷ افسون فراموشی و بزرگ‌ترین افسون اختفاء گروهی اجرا شده در بریتانیا، بدین منظور انجام شده است. صبح روز بعد از این جرائم سازمان یافته، یک ماشین بخار قرمز براق و واگن‌های آن، ساکنان دهکده‌ی هاگزمید را مات و متحیر کرد (که البته متوجه نشده بودند یک ایستگاه راه آهن دارند)، در حالی که چند مشنگ گیج که از کارکنان راه‌آهن بودند در کرو[۱] بقیه‌ی سال با خود کلنجار می‌رفتند و این حس ناخوشایند را داشتند که چیز مهمی را گم کرده‌اند.

قطار سریع‌السیر هاگوارتز پیش از تأیید وزارتخانه برای استفاده‌ی مدرسه دست‌خوش چند تغییر جادویی شد. خیلی از خانواده‌های اصیل‌زاده از این ایده برآشفتند که فرزندانشان از وسیله‌ی حمل و نقل مشنگ‌ها استفاده کنند و مدعی شدند این روش خطرناک، ناسالم و تحقیرآمیز است؛ به این علت وزارتخانه مقرر کرد دانش‌آموزان یا با قطار به مدرسه بیایند یا اصلا نیایند و به این صورت اعتراضات به سرعت فرونشانده شد.

[۱] شهری در انگلستان که به خاطر ایستگاه راه آهنش مشهور است. م.

فصل دوم

گروه‌بندی



دانش آموزان سال اولی هاگوارتز در سرسرای بزرگ برای نکته‌سنج‌ترین تست شخصیت دنیای جادوگری جمع شده‌اند. هر ساحر یا ساحره‌ای که نامش خوانده می‌شود، به جلو می‌آید و یک کلاه سخنگوی بی‌نهایت دانا بر روی سرش قرار می‌گیرد. ما می‌دانیم که کلاه گروه‌بندی چه می‌کند، اما در مورد نحوه ساختش چه می‌دانیم؟

کلاه گروه‌بندی

به قلم جی.کی.رولینگ

کلاه گروه‌بندی مشهور هاگوارتز در ابتدای هر سال تحصیلی با خواندن یک سرود ماجرای پیدایش خود را نقل می کند. افسانه‌ها حکایت از این دارد که کلاه زمانی به یکی از چهار بنیان‌گذار، یعنی گودریک گریفندور تعلق داشت، و بعد هر چهار مؤسس همزمان آن را افسون کردند تا مطمئن شوند دانش آموزان در گروه مناسب خود، که بر اساس اولویت‌های خاص هر یک از آنان انتخاب می‌شد، گروه‌بندی می‌شوند.

کلاه گروه‌بندی یکی از باهوش‌ترین اشیاء جادویی است که ساحران و ساحره‌ها ممکن است ببینند. در حقیقت هوش و فهم چهار بنیان‌گذار را در خود دارد، می‌تواند حرف بزند (از طریق شکافی در نزدیکی لبه‌اش) و در ذهن‌جویی استاد است، که او را قادر می‌سازد ذهن پوشنده‌اش را بخواند و از توانایی‌ها و منش او آگاه شود. کلاه گروه‌بندی حتی می‌تواند به ذهن پوشنده پاسخ نیز بدهد.

کلاه گروه‌بندی قابلیت دیگری نیز دارد که بر افراد انگشت‌شماری در هاگوارتز آشکار شده است. این کلاه یک درگاه جادویی است که می‌تواند دسترسی به شیء دیگری از گودریک گریفندور را ممکن کند: شمشیر گریفندور. این شمشیر توسط گودریک جادو شده است تا هر زمان که عضوی از گروهش حین پوشیدن کلاه درخواست کمک داشت، ظاهر شود. در مجموعه هری پاتر کلاه دو بار از دست دارنده موقتش به کمک گریفندوری‌ای شتافت که نیاز به اسلحه‌ای داشت.

گفته می‌شود کلاه گروه‌بندی به اشتباهاتش در گروه‌بندی دانش آموزان اعتراف نمی‌کند. در چنین مواقعی که اسلیترینی‌ها رفتاری نوع‌دوستانه یا متواضعانه از خود نشان می‌دهند، وقتی ریونکلایی‌ها در تمام امتحاناتشان شکست می‌خورند، زمانی که هافلپافی‌ها ظاهری تنبل دارند ولی در تحصیلاتشان موفق هستند و هنگامی که گریفندوری‌ها از خود ترس نشان می‌دهند، کلاه مصرانه بر تصمیم قبلی خود پافشاری می‌کند. البته، روی هم رفته، در چندین قرنی که کلاه مشغول این کار بوده است اشتباهاتش در قضاوت بسیار انگشت شمار بوده است.

نظرات جی.کی.رولینگ

در طرح‌های اولیه‌ی من برای هاگوارتز کلاه گروه‌بندی وجود نداشت. چندین روش برای گروه‌بندی دانش‌آموزان در نظر داشتم (چون از همان ابتدا می‌دانستم چهار گروه در مدرسه است و هر کدام ویژگی‌های خود را دارند). اولین روش یک دستگاه مفصل به سبک هیث رابینسون[1] بود که پیش از رسیدن به یک تصمیم کارهایی جادویی انجام می‌داد، اما آن را دوست نداشتم: در نظر اول پیچیده به نظر می‌رسید و خیلی آسان بود. سپس چهار مجسمه را از چهار مؤسس مدرسه در سرسرای ورودی گذاشتم، که زنده می‌شدند و در حالی که تمام مدرسه نظاره‌گر بودند، دانش آموزان را از بین جمعیت روبرویشان انتخاب می‌کردند. این بهتر بود، اما باز هم کاملاً درست نبود. سرانجام، فهرستی از روش‌هایی نوشتم که به کمک آن‌ها می‌شد افراد را انتخاب کرد: اینی مینی ماینی مو[2]، چوب کوتاه[3]، انتخاب توسط کاپیتان تیم، بیرون آوردن اسم‌ها از درون یک کلاه - گفتن اسم‌ها توسط کلاه سخنگو - به سر گذاشتن کلاه - کلاه گروه‌بندی.

---

[1] Heath Robinson ، طراح انگلیسی که به طراحی و نقاشی دستگاه‌ها مشهور است. م.

[2] Eeny meeny miny mo ، یک بازی معادل «ده بیست سی چهل» در ایران. م.

[3] در این بازی فردی چند چوب یا نی را که یکی کوتاه‌تر از بقیه است طوری در دست می‌گیرد که بقیه نبینند کدام کوتاه‌تر است و هر کس چوب کوتاه را بردارد انتخاب می‌شود. م.

کلاه گروه‌بندی بسیار دانا است، اما تقسیم کردن دانش‌آموزان جادویی هاگوارتز به چهار گروه کاری سخت است. گاهی اوقات کلاه گروه‌بندی گیج می‌شود. این اتفاقی نادر برای کلاه است که مجبور می‌شود زمان بیشتری بگذارد تا تصمیم بگیرد که دانش‌آموز به کدام گروه تعلق دارد. برای این اتفاق اصطلاحی وجود دارد.

متأخّرِ کلاه

به قلم جی.کی.رولینگ

اصطلاحی منسوخ در هاگوارتز برای دانش آموزان جدیدی وجود دارد که گروه‌بندی آنان بیشتر از پنج دقیقه طول می‌کشد. این مدت تفکر برای کلاه گروه‌بندی غیرمعمول و طولانی است و به ندرت، شاید هر پنجاه سال یک بار، اتفاق می‌افتد.

از همسالان هری پاتر، هرمیون گرنجر و نویل لانگ‌باتم بیش از بقیه به متأخّر کلاه شدن نزدیک شدند. کلاه گروه‌بندی حدوداً چهار دقیقه در تلاش بود تصمیم بگیرد که هرمیون را در گروه ریونکلا قرار دهد یا گریفندور. در مورد نویل، کلاه مصمم بود او را در گریفندور قرار دهد: نویل، که از شهرت این گروه به شجاعت می‌ترسید، درخواست کرد که در هافلپاف قرار بگیرد. مشاجره‌ی مسکوت آن دو در نهایت با پیروزی کلاه خاتمه یافت.

تنها متاخّران کلاهی که هری پاتر شخصا ملاقات کرده، مینروا مک‌گونگال و پیتر پتی‌گرو هستند. اولی باعث شد که کلاه پنج و نیم دقیقه به خود بپیچد تا تصمیم بگیرد مینروا باید به ریونکلاو برود یا گریفندور. دومی پس از تاملی طولانی بین اسلیترین و گریفندور، در گریفندور گروه‌بندی شد. کلاه گروه‌بندی که به طرز مفتضحانه‌ای یک دنده است و با استناد به شیوه مرگ پتی‌گرو، هنوز قبول نمی‌کند که تصمیمش در گروه‌بندی پتی‌گرو ممکن است اشتباه بوده باشد.

فصل سوم

قلعه
و
محوطه‌ها



هاگوارتز محلی جادویی، دلربا و پر پیچ و خم است که دخمه‌ها، برج‌ها، درختی بد اخلاق، دریاچه‌ای بزرگ پر از مردم دریایی و زمین‌هایی دارد که محل زندگی موجودات جادویی است.

بیایید از جایی آغاز کنیم که هری پاتر هرگز از آنجا دیدن نکرد: سالن عمومی هافلپاف، مکانی برای استراحت قلبهای پر از محبت و مغزهای زحمتکش و پرکار.

سالن عمومی هافلپاف

به قلم جی.کی.رولینگ

ورودی سالن عمومی هافلپاف در راهرویی قرار داد که آشپزخانه هاگوارتز نیز آنجاست. اگر از تابلوهای بی‌جان زیادی عبور کنید که ورودی آشپزخانه را شکل می‌دهند، با کپه‌ای از بشکه‌ها رو به رو خواهید شد که در حفره‌ای سنگی در سمت راست راهرو قرار دارند. اگر بر روی دومین بشکه از پایین، درست میان ردیف دوم، با ریتم «هلگا هافلپاف» ضربه بزنید، در سالن عمومی باز خواهد شد.[1]

برای جلوگیری از ورود دانش‌آموزان غیر هافلپافی، در صورت ضربه زدن بر بشکه‌ی اشتباه و یا با ریتم اشتباه، درِ بشکه‌های دیگر پشت سر هم باز شده و سراپای متجاوز را خیس از سرکه می‌کنند.

مسیر شیب‌دار و زمخت پشت بشکه‌ها اندکی به سمت بالا حرکت می‌کند تا جایی که اتاقی دنج، گرد و با سقفی کوتاه نمایان می‌شود؛ اتاقی که یادآور خانه گورکن است. اتاق با رنگ‌های شاد و زنبوریِ زرد و سیاه تزئیین شده که با چوب‌های براق و به رنگ زنبور میزها و درهای گردی که به سمت خوابگاه پسرها و دخترها باز می‌شوند، بر آن تاکید شده است (خوابگاه به تخت‌خواب‌های چوبی و لحاف‌های چهل‌تکه مجهز شده است).

انبوه گل و گیاه رنگارنگ، جو سالن عمومی هافلپاف را جذاب کرده است: کاکتوس‌های متنوعی در قفسه‌های چوبی دایره‌ای شکل قرار گرفته‌اند (قفسه‌ها برای یکنواختی با دیوار سالن، انحنا دارند)، بسیاری از آن‌ها با عبور

---

[1] پیچیدگی روش ورود به سالن گروه‌ها شاید نشانه‌ای از شهرت فکری هر کدام از گروه‌ها باشد: هافلپاف درگاه ورودی ثابتی دارد و برای باز کردن آن تنها به ضربه زدن ریتمیک نیاز است. اسلیترین و گریفندور درگاهی دارند که هر کسی را که بخواهد وارد شود به چالش می‌کشند. اسلیترین ورودی تقریبا پنهان و رمز متغیر دارد و گریفندور نگهبانی دمدمی مزاج و رمزی که هر از چند گاهی تغییر می‌کند. در ورودی سالن عمومی ریونکلا، گروهی که به محل حضور چابک‌ترین مغزهای هاگوارتز شهرت دارد، هر بار که کسی آن را بکوبد، سوالی فکری یا فلسفی مطرح می‌کند.

اما از این مورد نباید اینگونه استنتاج شود که هافلپافی‌ها احمق یا کند ذهن هستند؛ که گاهی بی‌رحمانه شخصیتشان اینگونه کاریکاتوری تصویر می‌شود. در گذر قرن‌ها چندین متفکر خارق‌العاده از گروه هافلپاف بیرون آمده‌اند. این متفکران در واقع کیفیت صبر، اخلاق کاری قوی و وفاداری، نشانه‌های سنتی گروه هافلپاف را برجسته کرده‌اند.

افراد شروع به حرکت و رقصیدن می‌کنند. گلدان‌های مسی نیز از سقف آویزان‌اند و برگ سرخس‌ها و پیچک‌های درونشان هنگامی که از زیرشان عبور می‌کنید، موی شما را تمیز می‌کنند.

بالای نمای چوبی بخاری، که اطرافش گورکن‌ها رقصان تزئینی حک شده است، تصویری از هلگا هافلپاف، یکی از چهار بنیان‌گذار مدرسه هاگوارتز، قرار دارد که در حال نوشیدن به سلامتی دانش‌آموزانش با فنجان طلایی دو دسته‌ای است. پنجره‌هایی کوچک و دایره‌ای شکل هم سطح با زمین قلعه نمایی زیبا از چمن مواج و قاصدک‌ها و گاهی اوقات پاهای رهگذران را به تصویر می‌کشد. گرچه این پنجره‌ها کوتاه هستند، اما همواره آفتاب را در سالن حس می‌کنید.

نظرات جی.کی.رولینگ

اولین باری که برای این مجموعه برنامه‌ریزی کردم، امیدوار بودم که هری طی مدت تحصیلش در هاگوارتز از هر چهار سالن عمومی گروه‌ها بازدید کند. اما زمانی متوجه شدم که هرگز دلیل منطقی برای ورود هری به سالن عمومی هافلپاف وجود ندارد. با این حال، این سالن به اندازه سه سالن دیگر برای من واقعی است و من همیشه می‌دانستم که هافلپافی‌ها پس از کلاس‌های درس و زمانی که از کنار آشپزخانه عبور می‌کنند، به کجا می‌روند.

هری هرگز در سالن عمومی هافلپاف نبود اما او روش بی‌اشتباهی در اختیار داشت تا راهش را در سایر قسمت‌های قلعه پیدا کند. فرد و جرج ویزلی به او چیزی دادند که جیمز پاتر و دوستانش زمانی که در مدرسه تحصیل می‌کردند، آن را ساخته بودند: نقشه غارتگر. «من رسما سوگند می‌خورم که کار بدی انجام دهم»

نقشه غارتگر

به قلم جی.کی.رولینگ

احتمالا هیچ دانش‌آموزی (حتی هری پاتر، رون ویزلی، هرمیون گرنجر و تام ریدل) به اندازه چهار سازنده نقشه غارتگر، آن‌قدر کامل و غیر قانونی هاگوارتز را سیاحت نکرده است: جیمز پاتر، سیریوس بلک، ریموس لوپین و پیتر پتی‌گرو.

در ابتدا صرفا بازیگوشی نبود که جیمز، سیریوس و پیتر را به کاوش شبانه محوطه مدرسه سوق می‌داد (گرچه بازیگوشی نیز نقش خودش را داشت)، بلکه آن‌ها می‌خواستند به دوست عزیزشان، ریموس لوپین، در تحمل گرگینه‌گی‌اش کمک کنند. پیش از اختراع معجون ضد گرگینه، لوپین هر بار که ماه کامل می‌شد باید یک تغییر مشقت‌بار را تحمل می‌کرد. زمانی که بهترین دوستانش متوجه وضعیت او شدند، به دنبال راهی بودند که بتوانند از درد و تنهایی تبدیل شدنش بکاهند. راهی که آن‌ها را به سمتی کشاند که چگونه (غیرقانونی) جانورنما شوند. به این ترتیب می‌توانستند بدون اینکه به خودشان آسیب بزنند، او را همراهی کنند. توانایی سیریوس بلک، پیتر پتی‌گرو و جیمز پاتر در تبدیل شدن به سگ، موش و گوزن شاخدار این امکان را به آن‌ها داد که شبانه و بدون اینکه کسی متوجه شود، بتوانند در قلعه و محوطه‌هایش گردش کنند. در همین حال نقشه داخلی قلعه نیز به کمک شنل نامرئی جیمز پاتر برداشت شد.

نقشه غارتگر مدرک زنده‌ای از توانایی پیشرفته جادویی چهار دوستی است که پدر هری پاتر، پدر خوانده‌اش و بهترین معلمش جزء آن‌ها بودند. نقشه‌ای که آن‌ها حین زمان تحصیلشان در هاگوارتز درست کردند کاغذ پوستی خالی‌ای بیش نیست و فقط با ضربه زدن بر روی آن و گفتن جمله «من رسما سوگند می‌خورم که کار بدی انجام دهم»، فعال می‌شود. جمله‌ای که از نظر سه نفر از چهار سازنده‌اش طنز خاصی داشت. منظور از «کار بد» نه جادوی سیاه، بلکه کاری بر خلاف قوانین مدرسه است. استفاده کردن نام‌ها اختصاری خودشان بر روی نقشه(مهتابی، دم‌باریک، شاخدار و پانمدی)، نشانه‌ای از بی‌باکی آن‌هاست.

جادوی استفاده شده در ساخت نقشه، پیشرفته و چشمگیر است. این نقشه حاوی ورد همونکولوس[1] است که به دارنده نقشه این اجازه را می‌دهد تا مسیر حرکت همه افراد داخل قلعه را دنبال کند و به گونه‌ای سحر شده است که برای همیشه (و تا جای ممکن به صورت اهانت آمیز)، کنجکاوی عذاب الهی‌شان، سوروس اسنیپ، را دفع کند.

گرچه اطلاعات دقیقی پیرامون نحوه از دست رفتن نقشه در کتاب‌های هری پاتر داده نشده است، اما می‌توان به راحتی حدس زد که آن‌ها سرانجام پا را از حد خود فراتر گذاشتند و احتمالا به خاطر گزارش محرمانه اسنیپ، که فکر و ذکرش رو کردن دست رقیبش، جیمز پاتر، حین انجام کار بد بود، توجه آرگوس فلیچ را جلب کرده بودند. نقشه‌ی فوق‌العاده در آخرین سال تحصیل سیریوس، جیمز، ریموس و پیتر ضبط شد و هیچ‌کدام آن‌ها نتوانست آن را از فلیچ همیشه مشکوک و گوش به زنگ، بدزدد. به هر دلیلی اولویت‌های آن‌ها در ماه‌های پایانی تحصیلشان به مسائل بسیار جدی‌تری تغییر پیدا کرد و توجهشان بر روی دنیای بیرون هاگوارتز متمرکز شد؛ جایی که لرد ولدمورت در حال قدرت گرفتن بود. هر چهار سازنده نقشه با گروه شورشی محفل ققنوس به سرپرستی آلبوس دامبلدور آشنا شده بودند و در این میان نقشه مدرسه قدیمی‌شان، هرچقدر هم که خلاقانه بود، برایشان دیگر چیزی جز یک نوستالژی نبود.

نقشه غارتگر بسیار به کار دوقلوهای جوان ویزلی آمد. داستان تصاحب نقشه توسط فرد و جرج در کتاب *هری پاتر و زندانی آزکابان* گفته شده است. هنگامی که بعدا فرد و جرج نقشه را به هری هدیه کردند، هیچ کدامشان نمی‌دانست که ناخواسته آن را به فرزند یکی از سازندگان نقشه می‌دهند. این ماجرا نشانه‌ای از آن بود که فرد و جرج چه احترامی برای هری پاتر قائل بودند و به این باور داشتند که او هنوز به یاری سرنوشت نیاز دارد.

نقشه بعدا توسط یکی از مرگ‌خواران در لباس مبدل[2] از هری گرفته شد، چون او متوجه شده بود که این تکه کاغذ ارتباطی با کشف شدن فعالیت‌هایش دارد.

---

[1] Homonculous

[2] بارتی کراوچ پسر در کتاب هری‌پاتر و جام آتش. م.

نظرات جی.کی.رولینگ

نقشه غارتگر پس از مدتی تبدیل به بلای جان سازنده حقیقی‌اش (من) شد. زیرا این نقشه به هری آزادی عمل بیش از حدی در زمینه اطلاعات می‌داد. من هرگز نشان ندادم که هری نقشه را از دفتر خالی مودی چشم باباقوری تقلبی برداشت و بعدها حسرت می‌خوردم که چرا این اشتباه را پر رنگ نکردم و نقشه را در همان دفتر باقی نگذاشتم. با این وجود من لحظه‌ای که هری در کتاب *یادگاران مرگ* نقطه متحرک جینی در مدرسه را تماشا می‌کرد، دوست داشتم و به خاطر آن از اینکه اجازه دادم هری دوباره مالکیت نقشه را بدست آورد، خوشحالم.

نقشه غارتگر می‌تواند به دانش‌آموزان برای فرار به مغازه دوک‌های عسلی کمک کند، محل دشمنان را در راهروهای هاگوارتز نشان دهد یا به سوروس اسنیپ توهین کند، اما احتمالا در دریاچه بزرگ هیچ کاربردی نخواهد داشت. دریاچه بزرگ با اعماق تیره و ساکنین جادویی‌اش، یکی از مرموزترین مکان‌های قلعه است. محل برگزاری دومین مرحله مسابقه سه جادوگر و پاتوق موجودات آبی جادویی، از زردنبو گرفته تا ماهی مرکب غول‌آسا.

دریاچه بزرگ

به قلم جی.کی.رولینگ

محوطه هاگوارتز به عنوان بخشی از محیط زندگی موجودات جادویی مورد استفاده قرار می‌گیرد که برای زندگی در مناطق مشنگ‌نشین با مشکل رو به رو هستند.

دریاچه پر از موجوداتی است که مشنگ‌ها اگر با دیدن آن‌ها در نگاه اول از وحشت جانشان را از دست ندهند، حتما از تعجب غش خواهند کرد. در این دریاچه زردنبوها (دیوهای آبی کوچک بدجنس)، مردم دریایی (از نژاد اسکاتلندی) و ماهی مرکب غول آسایی وجود دارد که نیمه اهلی است و در روزهای آفتابی و هنگامی که در قسمت کم عمق دریاچه در حال آفتاب گرفتن است، به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد شاخک‌هایش را قلقلک بدهند.

ماهی مرکب غول آسا واقعا وجود دارد و یکی از مرموزترین موجودات خلقت است. گرچه این موجود فوق‌العاده بزرگ تقریبا از تمام جهان محو شده است، در سال ۲۰۰۶ مشنگ‌ها فیلمی از یک ماهی مرکب غول‌آسا ثبت کردند. من به شدت به قدرت جادویی داشتن آن‌ها مظنونم.

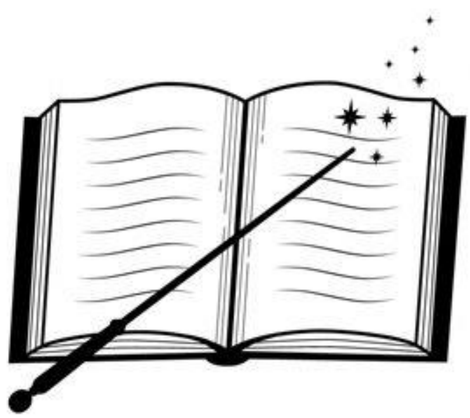
نظرات جی.کی.رولینگ

دریاچه محلی بود که شرکت‌کنندگان مسابقه سه جادوگر آنجا باید با دومین مرحله مسابقه، مرحله مورد علاقه من، مواجه می‌شدند. این مرحله به طرز راضی‌کننده‌ای ترسناک است. من از تنوع روش‌هایی که شرکت‌کنندگان برای نفس کشیدن زیر آب انتخاب کرده بودند و کشف کردن اعماق قسمت‌هایی از زمین که پیش از این دیده نشده بود، لذت بردم. در نسخه پیش‌نویس اصلی کتاب *حفره اسرار*، ماشین فورد آنجلیای اقای ویزلی را همراه با هری و رون به داخل دریاچه انداخته بودم و آن‌ها در آنجا برای اولین بار با مردم دریایی رو به رو می‌شدند.

در آن زمان من ایده مبهمی در ذهن داشتم که دریاچه می‌تواند در جایی دیگر نقش بازی کند و مردم دریایی می‌توانند نقش پررنگ‌تری در کتاب‌های بعدی داشته باشند. به همین دلیل فکر می‌کردم که هری باید در این زمان با هر دوی آن‌ها آشنا شود. اما تصادف با بید کتک‌زن قابل قبول‌تر بود، خرابی کمتری به بار می‌آورد و در کتاب *زندانی آزکابان* نیز از بید کتک‌زن استفاده شد. دریاچه بزرگ (که به خاطر آب شیرین و محصور بودنش در خشکی، در واقع دریاچه‌ای اسکاتلندی است) هرگز به عنوان درگاهی برای ارتباط با دیگر دریاها یا رودخانه‌ها در داستان گسترش پیدا نکرد. البته پدیدار شدن کشتی مدرسه دورمشترانگ از اعماق آب‌های آن در کتاب *جام آتش* این نکته را آشکار کرد که اگر شما به کمک کشتی جادو شده‌ای سفر کنید، ممکن است دریاچه بزرگ را به عنوان میان‌بری جادویی به درگاه‌های دیگر بیابید.

فصل چهارم

دروس هاگوارتز



زمان آن رسیده است که به اصلی‌ترین بحث هاگوارتز بپردازیم: دروس. شما شیمی یا ریاضی در برنامه درسی هاگوارتز نخواهید دید همان طور که انتظار ندارید درس‌هایی مانند معجون‌سازی یا ریاضیات جادویی در برنامه درسی مشنگ‌ها باشد.

دروس مدرسه‌ی هاگوارتز

به قلم جی.کی.رولینگ

همه‌ی سال اولی‌های هاگوارتز باید هفت درس را یاد بگیرند: تغییرشکل، وردهای جادویی، معجون‌سازی، تاریخ جادوگری، دفاع در برابر جادوی سیاه، نجوم و گیاه‌شناسی. جلسات آموزش پرواز (بر روی دسته جارو) نیز اجباری است.

دانش‌آموزان در پایان دومین سال تحصیلی خود در هاگوارتز، باید از فهرست پیش رو حداقل دو درس دیگر را انتخاب کنند: ریاضیات جادویی، مطالعات مشنگی، پیشگویی، طلسم‌های باستانی و مراقبت از موجودات جادویی.

دروس خیلی تخصصی چون کیمیاگری، برخی مواقع در صورت درخواست کافی در دو سال آخر ارائه می‌شوند.

نظرات جی.کی.رولینگ

در یادداشت‌های اولیه‌ی من فهرستی از دروس وجود دارد که کمی متفاوت است. گیاه‌شناسی آن موقع «گیاه‌درمانی» نام داشت، پیشگویی از سال اول اجباری بود، همین طور کیمیاگری و درسی که فقط به آن «موجودات» گفته می‌شد، در حالی که تغییرشکل در آن زمان «تغییرشکل/دگرگونی» نامیده شده بود.

اگر شما نیز مانند هرمیون فکر می‌کنید که به تمامی دروس نیاز دارید، آنگاه یک وسیله جادویی خاص مطمئنا به کارتان می‌آید. در کتاب *هری پاتر و زندانی آزکابان*، هرمیون با استفاده از زمان برگردان توانست حجم فعالیت‌هایش را دو برابر کند. زمان برگردان وسیله‌ای جادویی است که به دارنده آن امکان بازگشت در زمان را می‌دهد. با این حال استفاده از زمان برگردان می‌تواند عواقب بدی نیز داشته باشد.

زمان برگردان

به قلم جی.کی.رولینگ

علی‌رغم فانتزی‌های مشنگ‌ها، سفر در زمان در دنیای جادویی نیز تنها به صورت محدود امکان‌پذیر است. گرچه این موضوع به شدت محرمانه است و تحقیقات در سازمان اسرار پیگیری می‌شود، ظاهرا جادو تنها می‌تواند شما را تا حد خاصی در زمان جابه‌جا کند.

پروفسور سائول کروکر[1]، که تمام وقتش در سازمان اسرار را بر روی مطالعه جادوی زمان گذاشته است، می‌نویسد:

«بر اساس تحقیقات فعلی ما، طولانی‌ترین زمانی که می‌توان در زمان سفر کرد، بدون آنکه به مسافر یا خود زمان آسیب جدی وارد شود، ۵ ساعت است. ما قادر هستیم که یک افسون زمان برگردان را که بسیار ناپایدار و از یک مهار برخوردار است، در یک ساعت شیشه‌ای کوچک قرار دهیم. ساعتی که می‌تواند دور گردن ساحر یا ساحره بسته شود و با توجه به زمانی که کاربر می‌خواهد دوباره تجربه کند، عقربه‌هایش به عقب بچرخد.

تمام تلاش‌ها برای بازگشت به گذشته بیش از چند ساعت، آسیب فاجعه‌باری به ساحر یا ساحره‌ای زده که قصد این کار را داشته است. تا سال‌ها مشخص نبود که چرا مسافران زمان در فواصل طولانی هرگز از سفر خود جان سالم به در نمی‌برند. تمام تجارب این‌چنینی از سال ۱۸۹۹ و پس از اینکه الوزی مینتامبل[2] برای ۴ روز در سال ۱۴۰۲ گیر کرد، کنار گذاشته شد. اکنون ما می‌دانیم که بدن او هنگامی که به زمان حال بازگشت ۵ قرن عمر داشت و به طرز جبران‌ناپذیری آسیب دیده بود. وی اندکی پس از اینکه توانستیم او را به زمان حال برگردانیم، در بیمارستان بیماری‌ها و سوانح جادویی سنت مانگو جان سپرد. فراتر از آن، زندگی ۵ روزه او در گذشته دور باعث اختلال در مسیر زندگی تمام کسانی شد که او را دیده بودند و جریان زندگی‌شان را به طور چشمگیری تغییر داد. به گونه‌ای که ۲۵ نفر از نوادگان آن‌ها در حال حاضر ناگهان ناپدید و «به دنیا نیامده» شدند.»

---

1 Saul Croaker

2 Elosie Mintumble

«در نهایت طی روزهای پس از بازگشت خانم مینتامبل، نشانه‌هایی وجود داشت که خود زمان نیز به خاطر چنین شکاف جدی در قانون‌هایش، دچار اختلال شده است. سه‌شنبه‌ی پس از بازگشت دوباره مینتامبل حدود دو روز و نیم طول کشید، در حالی که پنجشنبه آن هفته در فاصله ۴ ساعت به پایان رسید. وزارت سحر و جادو برای سرپوش گذاشتن بر روی این موضوع دچار مشکلات زیادی شد و از آن زمان سختگیرانه‌ترین قوانین و مجازات پیرامون مطالعات سفر در زمان وضع شد.»

حتی استفاده از زمان برگردان‌های اندکی که در اختیار وزارتخانه هست نیز با صدها قانون محدود شده است. استفاده دوباره از یک زمان [در فاصله نزدیک] هرچند به اندازه سفر به پنج قرن گذشته خطرناک نیست، اما همچنان می‌تواند نتایج فاجعه‌باری بر جا بگذارد و وزارت سحر و جادو به دنبال محکم‌ترین تضمین‌هاست تا اجازه استفاده از این اشیای قدرتمند و نادر را بدهد. برای بیشتر مجامع جادویی تعجب‌آور خواهد بود که زمان برگردان‌ها معمولا برای حل مشکلات بدیهی در مدیریت زمان مورد استفاده قرار می‌گیرد و هرگز برای اهداف بزرگتر و مهم‌تر از آن‌ها استفاده نمی‌شود. زیرا همان‌طور که سائول کروکر به ما می‌گوید، «به آن دلیل که مغز انسان نمی‌تواند زمان را درک کند، صدماتی را که در پی ادامه دخالت‌های ما در قوانین زمان به‌وجود می‌آید نیز درک نخواهد کرد.»

تمامی موجودی زمان برگردان‌های وزارتخانه سه سال پس از آنکه هرمیون گرنجر مجوز استفاده یکی از آن‌ها در هاگوارتز را دریافت کرد و حین نبردی که در سازمان اسرار اتفاق افتاد، نابود شد.

نظرات جی.کی.رولینگ

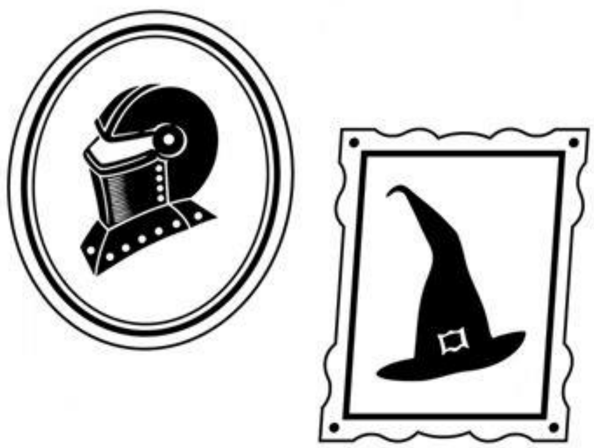
من در کتاب *هری پاتر و زندانی آزکابان* بسیار سرخوشانه به موضوع سفر در زمان ورود پیدا کردم. گرچه من از این موضوع متاسف نیستم (زیرا زندانی آزکابان یکی از کتاب‌های محبوب من در مجموعه است)، این موضوع مشکلات عدیده‌ای را برای من به‌وجود آورد، زیرا اگر جادوگران می‌توانستند به گذشته برگردند و مشکلات را اصلاح کنند، چه بر سر طرح‌های آینده من می‌آمد؟

من این مشکل را مطابق میل خودم و در چند صحنه حل کردم. اول من از دامبلدور و هرمیون خواستم که تاکید کنند دیده شدن در گذشته چقدر می‌تواند خطرناک باشد تا به خوانندگان یادآوری کنم که سفر در زمان علاوه بر راه‌حل، نتایج خطرناک و پیش‌بینی نشده‌ای نیز دارد. در وهله دوم هرمیون را وادار به برگرداندن تنها زمان برگردانی کردم که به هاگوارتز وارد شده بود. در مرحله سوم تمامی زمان برگردان‌های باقیمانده را حین نبرد سازمان اسرار نابود کردم تا امکان بازگشت به اندکی قبل نیز در آینده از بین برود.

این تنها یکی از مثال‌هایی است که نشان می‌دهد وقتی کسی رمانی فانتزی می‌نویسد، باید مراقب چیزهایی باشد که اختراع می‌کند، به این خاطر که معمولا اشکالی به‌وجود می‌آورد.

فصل پنجم

ساکنان قلعه



تنها دانش‌آموزان و استادان نیستند که در مدرسه زندگی می‌کنند. هاگوارتز خانه بسیاری از کسانی است که زنده نیستند و این ارواح چیزی جز زمان برای گذراندن ندارند. در میان ساکنان دائمی هاگوارتز، مجموعه‌ای از مردمان جهان دیگر نیز حضور دارند.

اشباح هاگوارتز

به قلم جی.کی.رولینگ

با وجود شایعات اثبات نشده‌ای که پیرامون شیون آوارگان وجود دارد، که به هیچ وجه یک محل تسخیر شده نیست، هاگوارتز تسخیر شده ترین مکان در بریتانیا است (و بر خلاف رقابت تنگاتنگ موجود، در این مناطق دلگیر بیش از هر منطقه دیگری در جهان گزارش مشاهده اشباح دریافت شده است). قلعه مکانی مطابق سلیقه اشباح است، زیرا ساکنان زنده آن با بردباری و حتی محبت با اشباح رفتار می‌کنند و برایشان مهم نیست که یک خاطره قدیمی را چندین بار بشنوند.

هر کدام از گروه‌های چهارگانه هاگوارتز، شبح مخصوص خود را دارد. اسلیترین به بارون خون‌آلود می‌نازد که سراپایش پر از قطرات خون نقره‌ای رنگ است. کم‌صحبت‌ترین شبح بین اشباح گروه‌ها، بانوی خاکستری است که زیباست و موهای بلندی دارد.

راهب چاق نیز گروه هافلپاف را تسخیر کرده است. علت اعدام او آن بود که کلیسای ارشد به او مشکوک شده بود؛ زیرا تنها با ضربه تکه چوبی قادر بود بیماری آبله را درمان کند. همچنین او عادت غیر عاقلانه‌ای داشت که از درون جام نوشیدنی‌اش، خرگوش بیرون می‌آورد. با وجود شخصیت خوش مشربی که دارد، هنوز از این حقیقت که نتوانسته است کاردینال[۱] شود، خشمگین و ناراحت است.

گروه گریفندور خانه‌ی نیک سر بریده است که زمان زنده بودنش سر نیکولاس دومیمسی – پروپینگتون[۲] بوده است. او اندکی از خود راضی است و جادوگری ضعیف‌تر از آن چیزی است که باور دارد. سر نیکولاس زمان زنده بودنش در دربار شاه هنری هفتم خدمت می‌کرد تا اینکه روزی برای زیبا کردن یکی از ندیمه‌های ملکه به کمک جادو تلاش احمقانه‌ای کرد و باعث شد دندان‌های زن بیچاره اندازه عاج فیل شود. چوب‌دستی سر نیکولاس از او گرفته شد و به خاطر اعدام ناشیانه‌اش، سرش با رشته نازکی از پوست و گوشت از تنش آویزان ماند. او همچنان از اینکه یک شبح بی‌سر کامل نیست، احساس بی کفایتی می‌کند.

---

[۱] کاردینال مقام رسمی کلیسایی و بالاترین مقام کاتولیک‌ها بعد از پاپ است. م.

[2] Sir Nicholas de Mimsy-Porpington

یکی دیگر از اشباح قابل ذکر هاگوارتز، میرتل گریان است که یکی از دستشوییهای دختران را تسخیر کرده است. میرتل هنگامی که مُرد یکی از دانش‌آموزان هاگوارتز بود و تصمیم گرفت که برای همیشه در مدرسه بماند. مدت کوتاهی هدف او آن بود که همکلاسی گردن کلفتش، آلیو هورنبی[1] را اذیت کند. پس از گذشته دهه‌ها، میرتل به عنوان بدبخت‌ترین شبح مدرسه مشهور شد. او معمولا داخل یکی از توالت‌ها کمین کرده و فضای دستشویی را با ناله و گریه خود پر می‌کند.

---

[1] Olive Hornby

نظرات جی.کی.رولینگ

دخترهای گریان دستشویی‌های عمومی مهمانی‌ها و مجالس رقص دوران جوانی من، ایده میرتل گریان را به من الهام کردند. به نظر می‌آید که این اتفاق در دستشویی‌های مردانه رخ نمی‌دهد و به همین دلیل من لذت بردم که در کتاب‌های *هری پاتر و حفره اسرار* و *هری پاتر و شاهزاده دورگه*، هری و رون را در چنین شرایط ناراحت‌کننده و نامأنوسی قرار دادم.

مفیدترین شبح هاگوارتز بی‌شک پروفسور بینز است. استاد پیر درس تاریخ جادوگری که روزی جلوی آتش اتاق اساتید خوابش می‌بَرد و هنگامی که برای رفتن به کلاس بعدیش از خواب بر می‌خیزد، بدنش را پشت سر جا می‌گذارد. بحث‌هایی وجود دارد که آیا پروفسور بینز می‌داند مرده است یا خیر. گرچه ورودش به کلاس از درون تخته سیاه در اولین باری که دانش‌آموزان او را می‌بینند به طرز مبهمی سرگرم‌کننده است، نمی‌توان او را جذاب‌ترین استاد هاگوارتز دانست.

منبع الهام پروفسور بینز استادی پیر در دانشگاهم بود. او در حالی که با چشم بسته تدریس می‌کرد، اندکی بر روی انگشت شصت پایش جلو و عقب می‌رفت. گرچه او مرد فوق‌العاده‌ای بود و در هر کلاسش اطلاعات زیادی به دانشجویانش می‌داد، به هیچ وجه نمی‌توانست با دانشجویانش ارتباط برقرار کند. پروفسور بینز بسیار کم به دانشجویان زنده‌اش توجه می‌کند و وقتی که آن‌ها شروع به سوال پرسیدن می‌کنند، متحیر می‌شود.

در لیست اولیه‌ای که برای اشباح هاگوارتز نوشته بودم، میرتل (که نام اولیه‌اش واندای نالان[۱] بود)، پروفسور بینز، بانوی خاکستری (که در آن زمان بانوی پچ‌پچ کن نامیده بودمش) و بارون خون آلود حضور داشتند. همچنین اشباح دیگری با نام‌های شوالیه سیاه و نکبتی (که همیشه اکتوپلاسمش[۲] را در کلاس‌ها پخش می‌کرد) نیز در این لیست حضور داشتند. علاوه بر این شبحی وجود داشت که من همیشه حسرت استفاده نکردنش را می‌خورم: ادموند گراب[۳] که در آستانه در سالن غذاخوری مرده بود و گاهی از سر انتقام جلو کسانی که می‌خواستند به سالن وارد شوند را می‌گرفت. یک روح چاق از عصر ملکه ویکتوریا (توت‌های سمی را می‌خورد).

---

[1] Wailing Wanda

[۲] اکتوپلاسم ماده‌ای است به شکل بخار یا دود، به رنگ‌های سفید تا دودی مایل به فیلی، که در زمان خواب‌های روحی، از قسمت‌های مختلف جسم (گوش، دهان، بینی) بیرون می‌آید. این ماده به ارواح کمک می‌کند تا بتوانند بهتر ظهور جسمانی پیدا کنند، چون ارواح به صورت نور تجزیه‌ناپذیر هستند، برای ظهور احتیاج به یک ماده زمینی و سخت به نام اکتوپلاسم دارند. م.

[3] Edmund Grubb

آنقدر دیدن یک شبح در هاگوارتز عادی است که خیلی زود فراموش می‌کنید آن‌ها را معمولا در دنیای مشنگ‌ها نمی‌بینید. البته توضیح خوبی برای این موضوع وجود دارد.

اشباح

به قلم جی.کی.رولینگ

در دنیای هری پاتر، شبح موجودی نیمه‌شفاف و تصویری سه بعدی از ساحر یا ساحره‌ای مرده است که همچنان به زندگی در دنیای فانی ادامه می‌دهد. مشنگ‌ها نمی‌توانند به عنوان شبح به این دنیا باز گردند و خردمندترین جادوگران نیز چنین چیزی را انتخاب نمی‌کنند. اشباح آن دسته از افرادی هستند که کاری تمام نشده در این دنیا دارند. این کار می‌تواند ترس از مرگ، احساس گناه، احساس حسرت و یا وابستگی مشخصی به دنیای مادی باشد که اشباح را ترغیب به ممانعت در برابر انتقال به بُعد دیگر می‌کند.

به خاطر اینکه اشباح انتخاب کرده‌اند تا تصویری ضعیف از یک زندگی فانی باشند، چیزهایی که می‌توانند تجربه کنند، محدود است. هیچ لذت جسمانی برای آن‌ها باقی نمی‌ماند و از طرفی دانش و دیدگاهشان در همان سطحی می‌ماند که حین زندگیشان به آن رسیده‌اند. بنابراین خشم‌های قدیمی‌شان (برای مثال خشم از سر نیمه قطع شده) پس از چند قرن همچنان آن‌ها را آزار می‌دهد. به همین دلیل، در مجموع اشباح گروه بیچاره‌ای هستند. علاوه بر این آن‌ها مردم را در زمینه خاصی ناامید می‌کنند: اشباح نمی‌توانند پاسخی منطقی به سوال «مرگ شبیه چه چیزی است؟» بدهند. زیرا آن‌ها به جای مرگ نسخه ضعیفی از زندگی را انتخاب کرده‌اند.

اشباح می‌توانند از میان اجسام جامد عبور کنند، بدون اینکه به خود یا آن جسم آسیبی وارد کنند، اما آب، آتش یا هوا را آشفته می‌کنند. دمای اطراف یک شبح پایین است و این کاهش دما زمانی که تعداد زیادی از آن‌ها در یک مکان تجمع کنند، بیشتر می‌شود. حضور آن‌ها همچنین می‌تواند شعله‌های آتش را آبی کند. قسمتی یا تمام یک شبح می‌تواند از میان بدن موجودی زنده عبور کند که مورد دوم باعث می‌شود موجود زنده احساس سرمایی شدید بکند، انگار که در ظرف پر از آب یخ فرو برده شده است.

جادوگران بسیار بیشتر از مشنگ‌ها مستعد تجربه مسائل ماوراء الطبیعه هستند و می‌توانند اشباح را به وضوح ببینند و صدایشان را بشنوند. در حالی که مشنگ‌ها در یک مکان تسخیر شده تنها ممکن است احساس سرما یا چندش بکنند. مشنگ‌هایی که اصرار دارند اشباح را به وضوح می‌بینند از دو حالت خارج نیستند: الف) دروغ می‌گویند ب) جادوگرانی هستند که خودنمایی می‌کنند و به وضوح قانون بین‌المللی رازداری را نقض می‌کنند.

ماجرای گردن زدن نافرجام نیک سر بریده هرگز در مجموعه هری پاتر آورده نشد، اما این داستان دیگر یک معما نخواهد بود. در این بخش شما متوجه خواهید شد که دقیقا چه بر سر شبح بیچاره آمده است. آوازی که در ادامه آورده می‌شود از زبان خود نیک است که از پیش‌نویس‌های اولیه *هری پاتر و حفره اسرار* حذف شده بود.

آواز نیک سر بریده

به قلم جی.کی.رولینگ

اشتباهیه که از هر جادوگری سر می‌زنه

هر جادوگری که خسته است و مست کرده

یک اشتباه الکی که درد سرم شد و بعدش

خودمو دم تیغ دیدم

افسوس از اون شبی که بانو گریو[1] رو دیدم

که موقع غروب تو پارک قدم می‌زد

باور داشت که می‌تونم دندوناش رو مرتب کنم

یه لحظه بعد یه عاج فیل داشت!

من کل شب رو زار زدم که درستش می‌کنم

اما عدالت رو زیاد جدی نمی‌گرفتن

چون سنگ رو گم کرده بودن، به جاش یه تیکه چوب آوردن

، سنگی که معمولا باهاش تبر رو تیز می‌کردن،

فردا صبح زود، با یه چهره درمانده

کشیش گفت سعی نکن گریه کنی

بیا جلو، نه، نیازی هم به کلاهت نداری

---

[1] Lady Grieve

اونجا بود که فهمیدم مرگم نزدیکه

مرد نقابدار که وظیفه غمگینی داشت

، همون وظیفه جدا کردن سر من از بدنم،

گفت که : «نیک لطفا زانو بزن»

اونجا بود که داغون شدم

اون احمق گفت که ممکنه یه ذره درد داشته باشه

تبرش رو در هوا چرخوند

اما تیغ کندش هیچ اثری نداشت!

سر من هنوز سر جاش بود

تبرزن از تعجب سر جاش خشک شده بود

بهم گفت که سریع تمومش می‌کنم

اما اون‌قدرا هم سریع نبود

۴۵ ضربه زد تا منو از پا انداخت

و من مرده بودم اما سرِ با وفام

فکر کرد درست نیست منو تنها بذاره

اون هنوز با منه و این آخر آهنگمه

و الان لطفا تشویقم کنین وگرنه ناراحت می‌شم

نیک سر بریده و میرتل گریان تنها کسانی نیستند که همیشه در هاگوارتز زندگی می‌کنند. دیوارهای قلعه پوشیده از تابلوهایی است که موجودات داخل آن‌ها می‌توانند حرکت کنند، حرف بزنند و یا با دانش‌آموزان ارتباط برقرار کنند. تابلوهایی مانند بانوی چاق، که از در ورودی برج گریفندور محافظت می‌کند، و تابلوهای فراوان مدیران پیشین که عاشق این هستند که جانشینان‌شان را نصیحت کنند.

تابلوهای نقاشی هاگوارتز

به قلم جی.کی.رولینگ

پیکره‌های تابلوهای هاگوارتز می‌توانند سخن بگویند و از تابلویی به تابلوی دیگر بروند. آن‌ها دقیقا مانند صاحب اصلی تصویر رفتار می‌کنند، اما میزان توانایی آن‌ها در برقراری ارتباط با افرادی که به آن‌ها نگاه می‌کنند اصلا به مهارت نقاش بستگی ندارد. بلکه قدرت ساحر یا ساحره‌ی به تصویر کشیده شده میزان توانایی آن‌ها را تعیین می‌کند.

هنگامی که تصویری جادویی ثبت می‌شود، ساحر یا ساحره نقاش از افسون‌هایی استفاده می‌کند تا مطمئن شود تصویر می‌تواند به حالت عادی حرکت کند. تصاویر می‌توانند برخی از تکیه کلام‌های صاحب اصلی‌شان را تکرار و رفتار کلی او را تقلید کنند. به همین دلیل است که تصویر سر کادوگان همیشه مردم را به مبارزه دعوت می‌کند، از اسبش پیاده می‌شود و رفتار نامتعادلی دارد. رفتاری که شبیه به رفتار سوژه اصلی تصویر به نظر می‌رسد که سراغ جادوگر بیچاره‌ای رفته است تا تصویرش را نقاشی کند. همینطور تصویر بانوی چاق که همچنان مدت‌ها پس از مرگ صاحب اصلی تصویر، علاقه فراوانش به غذا، نوشیدنی و امنیت سطح بالا را حفظ کرده است.

با این همه هیچکدام از این تصاویر قادر نیستند که در مورد مسائل پیچیده‌تر زندگیشان با یکدیگر گفتگویی عمیق داشته باشند، زیرا آن‌ها حقیقتا دو بعدی هستند. آن‌ها فقط تصویری از سوژه اصلیشان و به همان صورتی هستند که نقاش آن را می‌دیده است.

برخی از تصاویر جادویی قادر هستند که روابط بسیار بیشتری با دنیای زنده داشته باشند. مطابق رسوم، پیش از مرگ مدیر یا مدیره هاگوارتز، تصویر او نقاشی می‌شود. زمانی که کشیدن تصویر کامل شد، مدیر یا مدیره مورد بحث تصویر را در جایی تحت حفاظت نگه می‌دارد. معمولا این مکان قفسه اتاقش است تا اگر خواست بتواند به تصویر آموزش دهد دقیقا چطور مانند خودش رفتار کند و تمام خاطرات و دانش مفیدی را که ممکن است طی قرن‌ها با جانشینانش در میان بگذارد، به تصویر منتقل کند.

عمق دانش و بینشی که در برخی از تصاویر مدیر و مدیره‌های هاگوارتز وجود دارد بر هیچ‌کس روشن نیست اما صاحبان اتاق و برخی از دانش‌آموزان در طی قرن‌ها متوجه شده‌اند که خواب تصاویر هنگامی که کسی وارد اتاق می‌شود، الزاما واقعی نیست.

بین تصاویری که دیوار قلعه را زینت داده‌اند، سر کادوگان تقریبا پر حرف‌ترین آن‌هاست. کسی که هری، رون و هرمیون در سومین سال تحصیلشان در هاگوارتز با او روبه‌رو می‌شوند. او که معمولا در تصویر دنبال اسبچه‌اش می‌دود، شوالیه‌ای چاخان است که از هر فرصتی برای به مبارزه طلبیدن رهگذران استفاده می‌کند. نقل است که سر کادوگان در زمان زندگانیش به اندازه تصویرش گستاخ و شجاع بوده است.

سر کادوگان

به قلم جی.کی.رولینگ

تاریخ تولد:

نامعلوم

چوبدستی:

(بر اساس افسانه‌ها) آلوچه جنگلی و ریش غول غارنشین[1]، ۹ اینچ، قابل اشتعال

گروه هاگوارتز:

گریفندور

توانایی ویژه:

شجاعت دیوانه‌وار

اصل و نسب:

پدر ساحر، مادر ساحره

خانواده:

گفته می‌شود سه ازدواج ناموفق و بر اساس شایعات ۱۷ فرزند داشته است.

---

[1] غول غارنشین (ترول) موجود ترسناکی است که طول قامت آن به ۳,۵ متر می‌رسد و وزنش بالای یک تن است. غول غارنشین برای قدرت خارق‌العاده و حماقت وصف‌ناپذیرش معروف است و اغلب مواقع حرکاتش غیر قابل پیش‌بینی و وحشیانه است – جانوران شگفت‌انگیز و زیستگاه آنها، نیوت اسکمندر، ترجمه ویدا اسلامیه.

پیش از اینکه جامعه جادوگری مجبور به پنهان شدن شود، عجیب نبود که جادوگری در جامعه مشنگ‌ها زندگی کند و شغلی داشته باشد که ما اکنون آن را شغلی مشنگی می‌پنداریم.

در بین جادوگران بسیاری بر این باورند که سر کادوگان یکی از شوالیه‌های میزگرد مشهور شاه آرتور (البته یکی از شوالیه‌های کمتر شناخته شده) بوده و این منصب را از طریق رفاقتش با مرلین به دست آورده است. البته طبیعتا نام او از تمام حکایت‌های مشنگی ماجرای شاه آرتور حذف شده است اما در نسخه‌هایی از داستان که جادوگران تعریف می‌کنند نام سر کادوگان در کنار نام سر لانسلوت[1]، سر بدویر[2] و سر پرسیوال[3] آورده شده است. این قصه‌ها او را شخصیتی تندخو، جوشی، کله خر اما انسانی خوب توصیف می‌کنند.

مشهورترین نبرد سر کادوگان با اژدهای افسانه‌ای وای[4] بوده است. اژدهایی که باعث وحشت اهالی جنوب غرب انگلستان شده بود. در اولین رویارویی، اژدها اسب خوش هیکل سر کادوگان را خورد، نصف چوبدستی‌اش را گاز گرفت و کلاه خود و شمشیرش را ذوب کرد. سر کادوگان که از میان بخارهای کلاه خود در حال ذوب شدنش چیزی را نمی‌دید، جانش را برداشت و فرار کرد. حین فرار و تلو تلو خوران به علفزاری رسید، اسبچه چاق و کوتوله‌ای را دزدید که آنجا در حال چریدن بود، خود را بر پشتش انداخت و چهار نعل به سمت اژدها تاخت در حالی که چیزی جز یک چوبدستی شکسته در دست نداشت. او خودش را برای مرگی دلیرانه آماده کرده بود. اژدها سر ترسناکش را پایین آورد تا سر کادوگان و اسبچه‌اش را یک‌جا ببلعد، اما چوبدستی متلاشی شده زبانش را سوراخ کرد و گازهای آتش‌زایی را که از شکمش می‌آمد، شعله‌ور کرد و باعث انفجار اژدهای افسانه‌ای شد.

ساحر و ساحره‌های مسن‌تر هنوز وقتی می‌خواهند بگویند «تمام تلاشم را می‌کنم» از ضرب‌المثل «سوار اسبچه کادوگان می‌شوم» استفاده می‌کنند.

تابلوی سر کادوگان که بر دیوار طبقه هفتم هاگوارتز آویزان است، او و اسبچه‌اش را نشان می‌دهد که تا ابد به او سواری می‌دهد (البته قابل درک است که اسبچه هرگز او را دوست نداشته است) و خشم شدیدش، عشقش به نبردهای دیوانه‌وار و عزمش به شکست دادن دشمن (هر چه که باشد) را به خوبی به تصویر می‌کشد.

[1] Sir Lancelot
[2] Sir Bedivere
[3] Sir Percivale

[4] Wye، نام رودی است که در کشورهای انگلستان و ولز جریان دارد. م.

فصل ششم

اسرار قلعه



هاگوارتز پر از اسرار است. از اکتشافات هری می‌توان اینطور نتیجه‌گیری کرد که پشت هر در بسته و در هر کلاس خالی یک شیء جادویی نادر یا هیولایی ترسناک پنهان شده است. بگذارید سراغ یکی از وسوسه‌کننده‌ترین و در عین حال ویرانگرترین اشیای مخفی روی کره خاکی برویم: آینه نفاق‌انگیز.

آینه نفاق‌انگیز

به قلم جی.کی.رولینگ

آینه‌ی نفاق‌انگیز وسیله‌ای بسیار قدیمی است. هیچ‌کس نمی‌داند چه کسی آن را ساخته است، یا این که چطور در مدرسه‌ی هاگوارتز است. اساتید قبلی از سفرهای خود ابزارها و اشیاء جالبی به مدرسه آورده‌اند، پس ممکن است اتفاقی به مدرسه آورده شده باشد، یا به این دلیل که معلم از طرز کار آن باخبر بوده و مجذوب و وابسته‌ی آن شده است، یا چون طرز کار آن را نمی‌دانسته و قصد داشته نظر همکارانش را جویا شود.

آینه‌ی نفاق‌انگیز یکی از آن اشیاء جادویی است که به نظر می‌رسد با هدف سرگرمی ساخته شده باشد (این که با نیت خوب بوده یا بد، محل مناقشه است)، زیرا با آن که کاربردی بیش از یک آینه‌ی معمولی دارد، بیشتر جالب است تا سودمند. تنها پس از آن که پروفسور دامبلدور تغییراتی کلیدی در آینه می‌دهد (که پیش از آن که آن را از اتاق ضروریات بیرون بیاورد و از آن استفاده کند، حداقل صد سال در آنجا خاک می‌خورد) آینه تبدیل به یک مخفیگاه بسیار خوب، و آزمایشی نهایی برای ناخالصی قلب می‌شود.

نوشته‌ی بالای آینه را ("erised stra ehru oyt ube cafru oyt on wohsi") باید برعکس خواند تا مفهوم واقعیش را فهمید.[۱]

آلبوس دامبلدور، کسی که آینه را از محل اختفایش بیرون آورد، زمانی که در کتاب *سنگ جادو* به هدفش رسید، آن را به همان‌جایی برگرداند که آن را یافته بود. بنابراین می‌توان اینطور نتیجه گرفت که آینه به همراه تمامی محتویات اتاق ضروریات حین نبرد هاگوارتز نابود شده است.

---

[۱] برعکس عبارت می‌شود: "I show not your face but your heart's desire" به معنی: «من چهره‌ی تو را نشان نمی‌دهم، بلکه آرزوی قلبی‌ات را نشان می‌دهم». م.

نظرات جی.کی.رولینگ

هشدارهای آلبوس دامبلدور به هری در مورد آینه‌ی نفاق انگیز بیانگر دیدگاه‌های خودم است. نصیحت «آرزوهایت را دنبال کن» در کل خوب و پسندیده است، اما زمانی می‌رسد که دنبال کردن آرزوها دیگر مفید نیست و حتی مضر می‌شود. دامبلدور می‌داند وقتی که انسان خود را اسیر خواسته‌ای می‌کند که هرگز نمی‌تواند - یا هرگز نباید - محقق شود، از زندگی جا می‌ماند. عمیق‌ترین آرزوی قلبی هری یک چیز غیرممکن است: بازگشت پدر و مادرش. هر چند محروم بودن او از خانواده‌اش بسیار ناراحت کننده است، دامبلدور می‌داند این که هری بنشیند و به تصویری خیره شود که هرگز برایش اتفاق نخواهد افتاد، فقط به هری صدمه می‌زند. آینه جذاب و فریبنده است، اما لزوماً شادی‌آور نیست.

شاید دامبلدور آن چیزی را که واقعا در آینه نفاق‌انگیز می‌دید، فاش نکرد اما او تمام خاطراتش را پنهان نکرد. طی چند سال، قدح اندیشه قدرتمندی که در دفتر مدیر هاگوارتز قرار داشت به هری اجازه داد تا گذشته اسرارآمیز تام ریدل، ماجراهای وحشتناک خانواده کراوچ و بزرگترین اشتباه اسلاگهورن را ببیند. مانند سایر وسایل دفتر مدیریت، قدح اندیشه به سختی به دست آمده و برای استفاده از آن به ترفندهایی خاص نیاز است.

قدح اندیشه

به قلم جی.کی.رولینگ

قدح اندیشه ظرفی عریض و کم عمق است که از فلز یا سنگ ساخته شده و دور تا دور آن با سنگ‌های قیمتی و افسون‌های قدرتمند و پیچیده تزئین شده است. قدح‌های اندیشه بسیار کمیاب‌اند زیرا تنها متبحرترین جادوگران از آن استفاده می‌کنند و اکثریت جامعه جادوگری از انجام این کار ابا دارند.

خطرهای شناخته شده قدح اندیشه به قدرت آن بر روی افکار و خاطرات بر می‌گردد. قدح اندیشه به گونه‌ای افسون شده است که خاطرات را بازسازی کند تا دوباره زنده شوند و تمام جزئیات ثبت شده در ضمیر ناخودآگاه را صادقانه به تصویر بکشد. به این ترتیب صاحب خاطره یا هر شخص دیگری می‌تواند وارد خاطره شود و در میان آن گردش کند (اینجاست که خطر در آن نهفته است). به همین دلیل افرادی که چیزهایی برای پنهان کردن دارند، آن‌ها که از گذشته خود شرمسارند، کسانی که دوست دارند رازهایشان را نهفته نگه دارند و یا از حریم شخصی خود محافظت کنند، از وسیله‌ای مانند قدح اندیشه دوری می‌کنند.

اما جز بازسازی خاطرات، از قدح اندیشه می‌توان برای بررسی کردن و نظم بخشیدن به افکار و ایده‌ها استفاده کرد و جادوگران انگشت‌شماری هستند که چنین توانایی‌ای دارند. آلبوس دامبلدور از قدح اندیشه هاگوارتز به این منظور استفاده می‌کرد. در اینجا باید به صحنه‌ای در فصل سی‌ام *هری پاتر و جام آتش* اشاره کرد، هنگامی که دامبلدور خاطراتی را به قدح اندیشه اضافه می‌کرد، چهره هری تبدیل به چهره‌ی اسنیپ شد؛ دامبلدور در واقع به خودش ارتباط پنهان بین هری و اسنیپ را یادآوری می‌کرد. این ارتباط که اسنیپ عاشق مادر هری بود و فوق‌العاده با اکراه قبول کرده بود از هری محافظت کند.

از قدیم الایام قدح اندیشه‌ی ساحر یا ساحره، همانند چوبدستی‌اش، با او به خاک سپرده می‌شد، زیرا وسیله‌ای به شدت شخصی محسوب می‌شد. هر خاطره یا فکری که درون قدح باقی می‌ماند نیز همراه صاحبش دفن می‌شد مگر اینکه جادوگر خواسته‌ای جز این می‌داشت. اما قدح اندیشه‌ی هاگوارتز متعلق به مدرسه بود. این قدح توسط مدیران و مدیره‌های فراوانی مورد استفاده قرار گرفته است و این افراد تجارب زندگیشان را در قالب خاطراتی از خود باقی گذاشته‌اند. این خاطرات فوق‌العاده ارزشمند مرجعی برای مدیر یا مدیره فعلی هاگوارتز محسوب می‌شود.

قدح اندیشه‌ی هاگوارتز از سنگ مجلل خمیده ساخته شده است و علائم مرموز ساکسونی بر روی آن حکاکی شده است. علائمی که نشان دهنده آن هستند که این قدح شیئی باستانی و مربوط به زمانی بسیار قبل از ساخت مدرسه است. یک افسانه اثبات نشده می‌گوید که بنیان‌گذاران هاگوارتز این قدح را نیمه دفن شده در نقطه‌ای پیدا کردند که قصد داشتند مدرسه‌شان را برپا کنند.

تلفظ کلمه Pensieve (به فارسی: قدح اندیشه) شبیه کلمه pensive به معنای متفکر است اما این دو کلمه از نظر ادبی نیز با یکدیگر جناس دارند و بخش sieve به معنی «غربال» است که اشاره به کارآیی قدح اندیشه در نظم و ترتیب بخشیدن به افکار و خاطرات آشفته دارد.

اگر می‌خواهید که تا ابد به گشت و گذار داخل قلعه بپردازید، قطعا به یک سنگ جادو، طبیعتا پیش از فروپاشی‌اش، نیاز خواهید داشت. اما آیا می‌دانستید که سنگ جادو خارج از دنیای جادوگری نیز تاریخچه‌ای دارد؟

سنگ جادو

نظرات جی. کی. رولینگ

ایده و مفهوم سنگ جادو را من ابداع نکرده‌ام، این سنگ شیئی افسانه‌ای است که زمانی باور بر این بوده که واقعی و هدف اصلی کیمیاگری بوده است.

خواص سنگ جادوی «من» با اکثر ویژگی‌هایی که باستانیان به آن نسبت می‌دادند، مطابق است. گفته می‌شد این سنگ فلزهای عادی را به طلا تبدیل می‌کند، و همچنین اکسیر حیات تولید می‌کند، که می‌تواند انسان را جاویدان کند. کیمیاگران «نابغه» - پیشروان شیمی‌دانان و فیزیک‌دانان - همچون اسحاق نیوتن و نیکلاس فلامل (واقعی)، گاهی برای یک عمر، در جستجو بوده‌اند تا راز ساخت آن را کشف کنند.

در نوشته‌های قدیمی زیادی که در آن‌ها به سنگ اشاره شده است، رنگ آن به طور متفاوت قرمز و سفید توصیف شده است. این رنگ‌ها در اکثر توجیهات کیمیاگری مهم بوده و اغلب گفته شده دارای معنایی نمادین هستند.

سنگ جادو تنها وسیله مرموزی نبود که هنگام نیاز به یاری هری شتافت. شمشیر جن ساز و یاقوت نشان گریفندور زمانی متعلق به گودریک گریفندور بنیان‌گذار هاگوارتز بود. ظاهر شدن شمشیر گریفندور بود که به شک‌های هری در مورد اینکه یک گریفندوری واقعی است یا خیر، پایان داد. همان‌طور که دامبلدور اشاره کرد «تنها یک گریفندوری واقعی می‌تونه اون رو از کلاه بیرون بکشه هری.»

شمشیر گریفندور

به قلم جی.کی.رولینگ

اجنه و ماهرترین فلزکاران دنیای جادویی، هزاران سال پیش شمشیر گریفندور را ساخته و جادو کرده‌اند. این شمشیر که از نقره خالص ساخته شده و با یاقوت سرخ، جواهری که در ساعت شیشه‌ای هاگوارتز شمارنده امتیاز گروه گریفندور است، مزین شده است. درست زیر دسته شمشیر نام گودریک گریفندور حکاکی شده است.

شمشیر گودریک گریفندور را راگنوک[1] اول، پادشاه و بهترین جن نقره‌کار، ساخته است. (در فرهنگ اجنه، پادشاه نه تنها کمتر از سایرین کار نمی‌کند، بلکه ماهرانه‌تر و استادانه‌تر کار می‌کند.) هنگامی که ساخت شمشیر به پایان رسید، راگنوک به آن شمشیر بسیار علاقه‌مند شد تا جایی که وانمود کرد گریفندور شمشیر را از او دزدیده است و افرادی را برای بازپس‌گیری آن فرستاد. گریفندور به کمک چوبدستی‌اش از خود محافظت کرد، اما هیچکدام از مهاجمین را نکشت. در عوض آن‌ها را پیش پادشاه سحر شده‌شان بازپس فرستاد تا این پیام را به او برسانند که اگر بار دیگر سعی کند از گریفندور چیزی بدزدد، او شمشیر را علیه همه آن‌ها از غلاف بیرون خواهد کشید.

پادشاه اجنه تهدید را جدی گرفت و اجازه داد گریفندور صاحب چیزی که حقیقتا مال او بود، بماند، اما تا زمان مرگش از این موضوع ناراضی بود. این سرآغاز داستان‌های غلطی در مورد دزد بودن گریفندور است. داستان‌هایی که تا به امروز همچنان در برخی از جوامع اجنه بر صحت آن‌ها پافشاری می‌شود.

سوالی که اغلب پرسیده می‌شود و به راحتی می‌توان به آن پاسخ داد آن است که چرا یک جادوگر به شمشیر نیاز دارد. در دوران پیش از قانون بین‌المللی رازداری و وقتی که جادوگران آزادانه با مشنگ‌ها زندگی می‌کردند، به اندازه چوبدستی‌هایشان از شمشیر نیز برای دفاع از خود استفاده می‌کردند. در واقع استفاده از چوبدستی در برابر شمشیر مشنگ‌ها حرکتی ناجوانمردانه محسوب می‌شد (نیازی به گفتن نیست که چنین اتفاقی هرگز

[1] Ragnuk

نیفتاد). بسیاری از جادوگران با استعداد به عنوان یک مبارز به معنای واقعی تربیت می‌شدند و گریفندور در این دسته قرار داشت.

مشابه چوبدستی جادویی، شمشیر گریفندور نیز تا حدودی درک دارد و به درخواست کمک نوادگان منتخب گریفندور پاسخ می‌دهد. و باز هم مشابه چوبدستی، بخشی از جادویش چیزهایی که آن را قوی‌تر می‌کند به خود جذب کرده که می‌توان از آن‌ها علیه دشمنان استفاده کرد.

نظرات جی.کی.رولینگ

در فرهنگ عامه شمشیرهای جادویی زیادی وجود دارد. مثلا شمشیر نوآدو[۱] که یکی از چهار گنجینه ارزشمند مردم دانو[۲] بوده، شکست‌ناپذیر تصویر شده است. شمشیر گریفندور ویژگی‌هایی را از شمشیر اکس‌کالیبور[۳]، شمشیر شاه آرتور، وام گرفته است. بر اساس برخی افسانه‌ها اکس‌کالیبور باید توسط پادشاه حقیقی از سنگ درآورده شود. این ایده در شمشیر گریفندور تجلی پیدا کرده است و این شمشیر به سوی اعضای باارزشِ گروهِ صاحبِ حقیقی‌اش باز می‌گردد.

هنگامی که هری در کتاب *یادگاران مرگ* برای به‌دست آوردن شمشیر باید به درون برکه‌ی یخ زده جنگل می‌پرید، که البته محل شمشیر به گونه‌ای انتخاب شده بود تا اسنیپ ضربه کینه‌توزانه‌اش را به هری بزند، اشاره‌ای دیگر به اکس‌کالیبور داشت. در برخی از نسخه‌های داستان آرتور، اکس‌کالیبور توسط بانوی دریاچه[۴] به او داده شده و پس از مرگش دوباره به دریاچه بازگشته است.

در دنیای جادویی تصاحب فیزیکی چیزی، الزاما تضمین‌کننده مالکیت آن نیست. این مفهوم در سه یادگار مرگ و شمشیر گریفندور نیز منعکس شده است.

من به اینکه هنگام برخورد فرهنگ‌های مختلف با یکدیگر چه روی می‌دهد، علاقه بسیاری دارم. در کتاب‌های هری پاتر یکی از باورهای سرسخت قوم اجنه این است که هرچند ممکن است شیئی در ازای طلا در طول عمر یک جادوگر به او واگذار شود، اما تمامی اجناس جن‌ساز در واقع به اجنه تعلق دارد. جادوگران همانند مشنگ‌ها بر این باورند که با یک بار پرداخت، وسیله تا ابد به آن‌ها، فرزندان و میراث‌خوارانشان تعلق پیدا می‌کند. این تلاقی ارزش‌ها هیچ راه‌حلی ندارد، زیرا هر یک از طرفین برداشت متفاوتی از آنچه درست است، دارند. این مسأله هنگامی که گریپهوک در کتاب *یادگاران مرگ* شمشیر را به عنوان حق‌الزحمه کارش طلب کرد، هری را بر سر دوراهی اخلاقی پیچیده‌ای قرار داد.

---

[۱] Nuadu ، نام پادشاه اسطوره‌ای ایرلند. م.

[۲] Danu ، نام رب‌النوع ایرلندی. م.

[3] Excalibur

[4] Lady of the Lake

احتمالا پایدارترین و پلیدترین معمای هاگوارتز حفره اسرار است. محلی مخفی در مدرسه که سالازار اسلیترین، بنیان‌گذار جاه‌طلب هاگوارتز آن را ساخته است. زمانی که دفترچه خاطرات مرموز تام ریدل هری را در دومین سال تحصیلش به سوی کشف اسرار سیاه حفره سوق داد، افسانه حفره اسرار بار دیگر بر زبان‌ها افتاد. هرچند که افراد انگشت‌شماری داخل این حفره زیرزمینی شده‌اند، وجودش کاملا مخفی نماند. به هر حال افرادی باید ورودی مخفی آن را زیر دستشویی طراحی می‌کردند.

حفره اسرار

به قلم جی.کی.رولینگ

سالازار اسلیترین حفره زیرزمینی اسرار را بدون اطلاع سه بنیان‌گذار دیگر هاگوارتز بنا کرد. این حفره برای چند قرن به عنوان یک افسانه شناخته می‌شد. اما این حقیقت که شایعه وجود آن برای مدت طولانی دوام آورده بود، نشان‌دهنده آن است که اسلیترین در مورد ساخت آن با افرادی که او را باور داشتند، حرف زده بود و یا حتی با اجازه او وارد آن شده بودند.

شکی نیست که هر کدام از ۴ بنیان‌گذار هاگوارتز به دنبال آن بودند که نشان خودشان را بر روی مدرسه علوم و فنون جادوگری بگذارند. مدرسه‌ای که می‌خواستند آن را به بهترین مدرسه جهان تبدیل کنند. توافق شده بود که هر کدام گروه خود را بسازند و محل سالن عمومی و خوابگاهشان را تعیین کنند. با این حال تنها اسلیترین پا را فراتر از این گذاشت و چیزی را ساخت که در واقع مقری شخصی و مخفی در مدرسه بود که تنها او یا کسانی که او به آن‌ها اجازه می‌داد می‌توانستند وارد آن شوند.

احتمالا در ابتدا هدف اسلیترین از ساخت حفره محلی بوده است تا در آنجا بتواند به شاگردانش چیزهایی را آموزش دهد که سایر بنیان‌گذاران به احتمال فراوان با آن مخالفت می‌کردند. (اختلاف بر سر آموزش جادوی سیاه خیلی زود خودش را نشان داد) اما از نحوه چینش وسایل حفره می‌توان فهمید زمانی که اسلیترین ساخت آن را به اتمام رسانده است، ایده‌های بزرگی در مورد اهمیتش برای مدرسه در ذهن می‌پرورانده است. هیچ‌کدام از دیگر بنیان‌گذاران از خود مجسمه‌ای غول پیکر باقی نگذاشت یا هیچ‌کدام از آن‌ها مدرسه را با نشان‌هایی از قدرتش تزئین نکرد. (مارهای حکاکی شده در حفره اسرار اشاره به قدرت مار زبانی اسلیترین دارد).

چیزی که مشخص است آن است که زمانی که سه بنیان‌گذار دیگر، اسلیترین را از مدرسه بیرون کردند او تصمیم گرفت حفره‌ای که ساخته بود از این به بعد تبدیل به لانه‌ی یک هیولا شود که تنها او یا نوادگانش بتوانند آن را کنترل کنند: یک باسیلیسک. علاوه بر این تنها یک مار زبان قادر بود وارد حفره شود. این باعث می‌شد که سه بنیان‌گذار دیگر و هر فرد دیگری از حفره دور بماند.

وجود حفره برای نوادگان اسلیترین و هر کسی که آنها می‌خواستند، آشکار بود. به همین دلیل است که شایعه وجود حفره اسرار در گذر قرن‌ها دوام آورد.

شواهد روشنی وجود دارد که حفره اسرار در حد فاصل مرگ اسلایترین و ورود تام ریدل به آن در قرن بیستم، بیش از یک بار باز شده است. در ابتدا که حفره ساخته شد، ورودی آن از طریق دریچه‌ای پنهان و مجموعه‌ای از تونل‌های جادویی بود. اما زمانی که در قرن هجدهم سیستم لوله‌کشی هاگوارتز پیچیده‌تر شد (این یکی از مثال‌های نادری ست که جادوگران از مشنگ‌ها تقلید می‌کنند)، ورودی حفره که در معرض خطر قرار گرفته بود در محل یکی از دستشویی‌هایی که قرار بود ساخته شود، مستقر شد. حضور دانش‌آموزی به نام کوروینوس گانت[1]، نواده مستقیم اسلیترین و جد تام ریدل، در آن زمان در مدرسه به خوبی توضیح‌دهنده آن است که چگونه دریچه مخفیانه محافظت شد و او در صدر لیست کسانی قرار گرفت که می‌دانستند پس از ظهور سیستم لوله‌کشی جدید، چگونه به ورودی حفره دست پیدا کنند.

زمزمه‌هایی مبنی بر اینکه هیولایی در اعماق قلعه زندگی می‌کند نیز طی قرن‌های متمادی شنیده می‌شد. این نیز به خاطر آن بود که افرادی که قادر به شنیدن و صحبت کردن با آن هیولا بودند، همیشه آنقدر که از آن‌ها انتظار می‌رفت، رازدار نبودند. خانواده گانت نمی‌توانستند جلوی فخر فروشی‌شان در مورد اطلاعاتشان را بگیرند. اما از آنجا که هیچ کس دیگری قادر به شنیدن صدای موجود زیر زمین، و بعدا زیر لوله‌ها، نبود، افرادی که آن‌ها را باور می‌کردند زیاد نبودند و هیچ کدام از آن‌ها، جز ریدل، جرأت آزاد کردن هیولا را در قلعه نداشت.

مدیران و مدیره‌های پیاپی هاگوارتز و تعدادی از تاریخ‌شناسان بارها طی قرون قلعه را به طور کامل جست‌وجو کردند و هر بار به این نتیجه می‌رسیدند که حفره اسرار تنها یک افسانه است. دلیل عدم موفقیتشان ساده است: هیچکدام از آن‌ها مار زبان نبودند.

[1] Corvinus Gaunt

خب این چیزی است که شما دارید: این یک تور گردشی به همراه راهنما یا حتی یک راهنمای کامل نیست، اما اکنون شما با تعداد زیادی از اسرار مدرسه مشهور جادوگری آشنا شده‌اید. شما را با این نصیحت ترک می‌کنیم: هنگام استفاده از زمان‌برگردان محتاط باشید، دنبال حفره اسرار نگردید، مگر اینکه یک مارزبان باشید، و زیاد جلوی آینه نفاق‌انگیز معطل نکنید.

امیدواریم که از این مجموعه دست نوشته‌های رولینگ لذت برده باشید.

دمنتور

www.dementor.ir

@divanesaz

Info@dementor.ir

@dementor_ir

@divanesaz